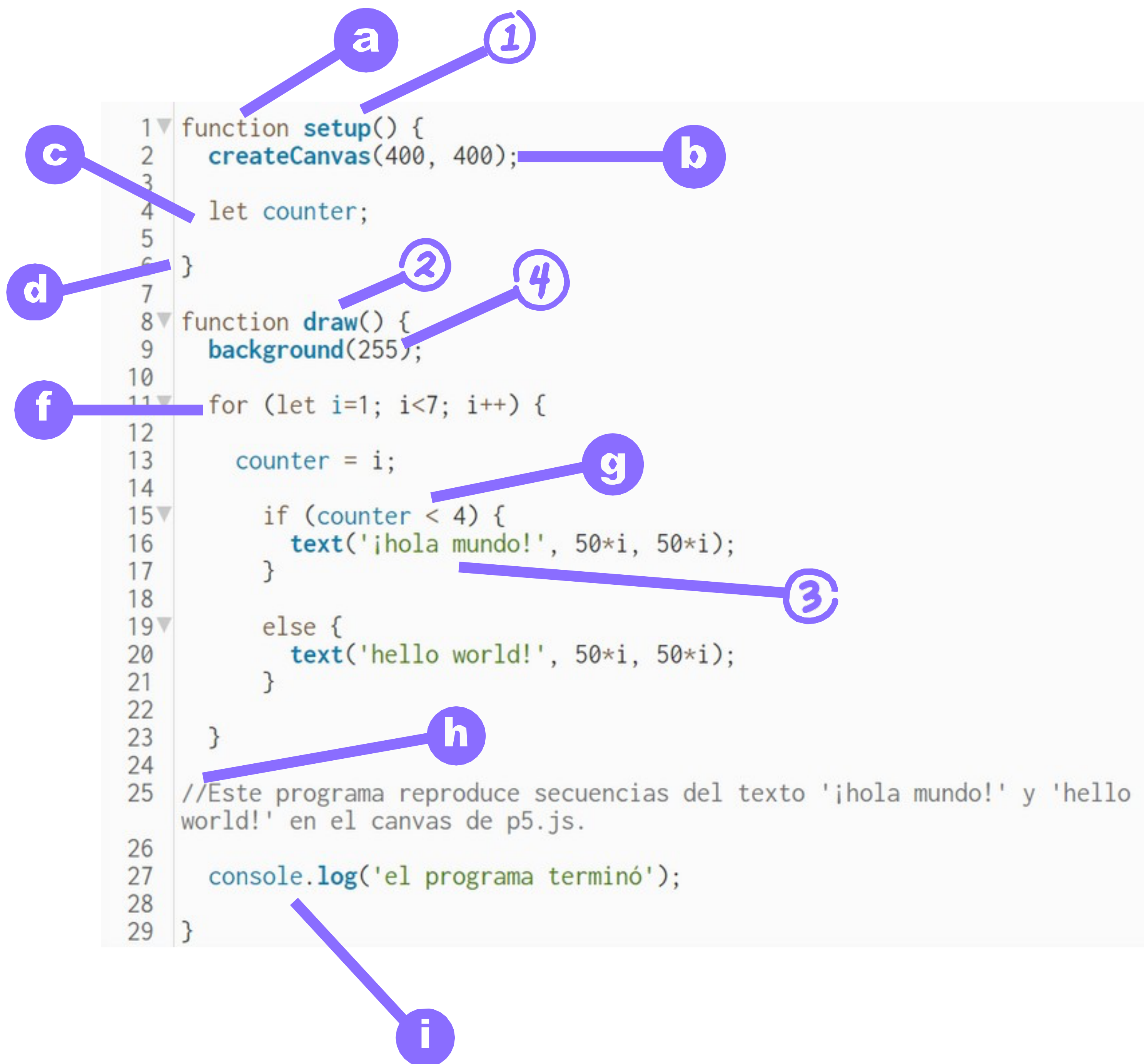
Mellon Foundation

UPR CARIBE DIGITAL CECD

Digital Humanities DH Fellow

p5*js Quickguide



a **Función:** es un bloque reutilizable de código diseñado para realizar una tarea específica.

1 **setup():** es una función que se ejecuta una sola vez al inicio del programa. Se usa para configurar el entorno inicial: crear el lienzo (createCanvas()), definir colores, tamaños, variables, etc.

2 **draw():** es una función que se ejecuta continuamente en bucle, por defecto 60 veces por segundo**.** Se usa para dibujar y actualizar elementos en pantalla cuadro por cuadro.

b **Punto y coma:** marca el final de una instrucción. En *JavaScript* es opcional, pero se recomienda para evitar errores o ambigüedades.

c **Variables**: contenedores con nombre que almacenan valores de datos. En *JavaScript* se declaran con 'let', 'const' o el más antiguo 'var'.

d **Llaves (brackets)**: son carácteres que delimitan bloques de código y definen el alcance (scope) de variables y funciones.

e **Tipos de datos:**

3 **Cadena de texto (string):** es una secuencia de caracteres encerrada entre comillas. Se utiliza para representar texto.

4 **Número:** representa valores numéricos, incluyendo enteros y decimales.

f **Bucle for (for loop):** es una structura de control que repite un bloque de código un número determinado de veces.

g **Oración condicional:** ejecuta código dependiendo de si una condición es verdadera o falsa.

h **Comentarios:** son líneas en el código que el programa ignora, usadas para explicar o anotar.

i **Console log:** es un comando en *JavaScript* que imprime mensajes en la consola del navegador, comúnmente usado para la depuración (debugging).